I GIOCHI DEL 2000

2000
DUEMILAUOLI

BENIAMINO SIDOTI

# GROUCHO MARX CONTRO FRANKENSTEIN, LA MUMMIA E IL VAMPIRO

## SULLA NAVE PIRATA IN MEZZO ALLA TEMPESTA

QUALITYGAME

# GROUCHO MARX CONTRO FRANKENSTEIN, LA MUMMIA E IL VAMPIRO SULLA NAVE PIRATA IN MEZZO ALLA TEMPESTA

© Beniamino Sidoti 1996

A cura di Andrea Angiolino

Disegni e grafica di Dario Calì

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione anche parziale.

## RINGRAZIAMENTI

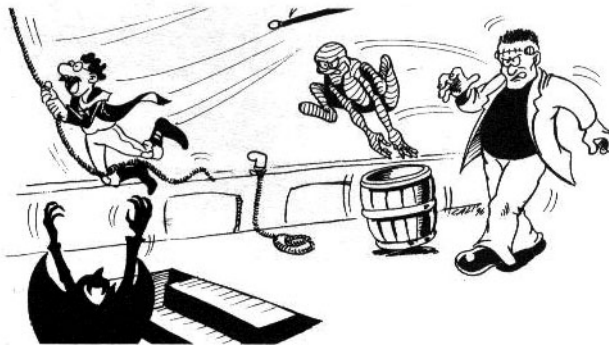
*Io ringrazio tutti quelli che hanno letto, riletto e subito e in parte scritto le varie edizioni di quest'avventura. Anzitutto il Cosimo Lorenzo Pancini, e il Roberto Gigli, e mio fratello, e la Lucia Castellucci, e la Qualitygame, e il Loriano Rampazzo, e tutto il mio albero genealogico senza il quale non sarei qui.*

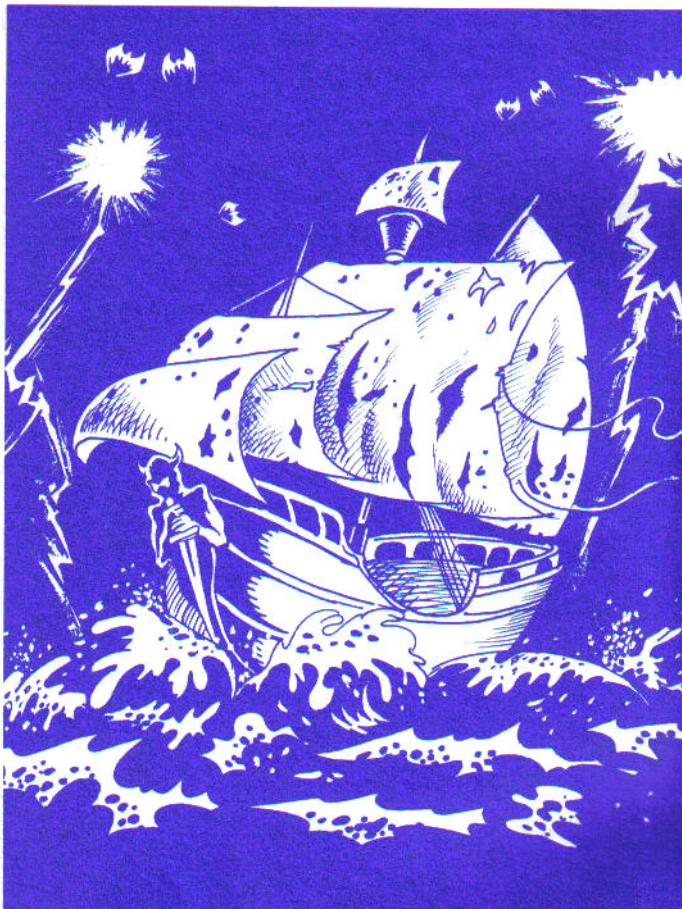
(l'Autore)

*La Ben Sidoti C. & C. è assai lieta di presentarvi la prima avventura di gioco di ruolo dal vivo in solitario mai pensata nel mondo intero:*

# GROUCHO MARX CONTRO FRANKENSTEIN, LA MUMMIA E IL VAMPIRO SULLA NAVE PIRATA IN MEZZO ALLA TEMPESTA

Brivido, terrore e avventura in due piani e un seminterrato di puro divertimento!
Azione! Colpi di scena! Orrore! Sangue! Salsa di pomodoro! Punti esclamativi!
Un'avventura pensata e realizzata da Ben Sidoti (titolo di Lina Vermiuller), disegnata appositamente per sfruttare al massimo ogni momento della giornata, ideata per essere giocata nei momenti di rilassamento mentale, fatta per essere provata al gabinetto.
Se non sei già al gabinetto, non leggere oltre: potresti rovinarti tutto il divertimento; piuttosto precipitati, corri ad aprire la porta del tuo bagno, sistemati sulla tazza. Fatto? Occhei, puoi continuare a leggere.





# PREFAZIONE

Come la psicologia, la sociologia, la pedagogia e le altre scienze umane, che finiscano o meno in ogìa, anche il Gioco di Ruolo deve seguire una sua evoluzione. Questa può avvenire tramite divorzi e tramite scoperte.
Quella che qui presento è un'innovazione d'importanza capitale, pari a quella del cavatappi e del salvatelecomando, tanto per capirsi.
Si sono fusi due mondi: quello del gioco in solitario e quello del gioco di ruolo dal vivo. Poteva venirne fuori, che ne so, un gioco in vivo dal solitario di ruolo, o anche un gioco in ruolo di solitario dal vivo, o perfino un solitario vivo dal rolo di in. E invece no! E' venuto fuori questo: un gioco di ruolo dal vivo in solitario. E costa anche poco: meno di una videocassetta.
A differenza del gioco di ruolo dal vivo tradizionale, inoltre, non necessita di grandi spazi, vestiti da buffoni e compagnie di amici; e a differenza del gioco in solitario tradizionale, offre azione e rumori senza per questo rinunciare ai punti esclamativi! E a differenza di una videocassetta, si può comodamente visonare anche in bagno.
E infine vi è anche accluso un comodo concorso a premi. Continua a leggere. Sei un mito!
(mi hanno detto che probabilmente venderemo qualche copia in più se mi dimostro simpatico con l'acquirente: sei bellissimo/a! Fai qualcosa a pranzo/cena? Tutto il mondo ci invidia i/le nostri/e lettori/trici!) Hai fatto benissimo a spendere quelle duemila lire. Pensa: costa quanto un gratta e vinci ed è un gioco intelligente. Cosa dici? Non si vince niente? Sei ancora in tempo a ripensarci e andare a comprarti un gratta e vinci? O a giocarti due colonne e mezzo? Scherziamo! Prova piuttosto a rispondere al seguente testicolo, ovvero piccolo test!
Ai vincitori saranno offerti numerosi soggiorni a casa dell'editore, pranzo compreso, bevande e caffé esclusi, durante i quali saranno tenute dimostrazioni senza impegno d'acquisto degli altri prodotti Qualitygame.

# TEST/CO

1 - MARX È IL COGNOME DI...
a) una merendina
b) un dio della guerra
c) un ciclista
d) un politico di destra
e) un quintetto di fratelli comici

2 - GDRDV STA PER...
a) Gioco di ruolo dal vivo
b) rumore di stridere di denti
c) Gioco di ruolo dadi vita
d) Groucho di ruolo deve vivere
e) è la targa del mio motorino

3 - UNA MACCHINA SENZA SPINTEROGENO...
a) è più simpatica
b) non si accende
c) si accende ma fa una gran fiammata
d) te la compro io
e) è come un ombrello senza chirurgo

4 - MI PIACCIONO I FIORI
a) Vero
b) Falso
c) Dipende
d) Sono allergico
e) Mi piacciono i fiori

5 - 2, 3, 4, 5, 6...
a) è la targa del motorino di mia sorella
b) 7
c) vengo a cercarvi
d) preferivo i fiori
e) preferivo lo spinterogeno

6 - UN CAMMEO È:
a) un animae coe gobbe
b) una cioccolata per dolci
c) un gioiello
d) un curioso cognome
e) un nostro statista

7 - DI CHE SEGNO SIETE?
a) cammeo
b) spinterogeno
c) fiori
d) Marx
e) altro (specificare)

8 - CHE ORE SONO?
a) è presto
b) è tardi
c) Canchia, la zucca!
d) l'ora di comparti un orologio
e) vengo a cercarvi

# N CORSO

9 - IL QUADRATO COSTRUITO SULL'IPOTENUSA...
a) viene su storto
b) è peno di fiori e di spinterogeni
c) è uguale alla somma di due cateti
d) assomiglia a qualsiasi altro quadrato
e) il 10% andava a un assessore

10 - COS'È IL GRATTA E VINCI?
a) un concorso legato al parmigiano
b) una lotteria istantanea
c) una coppia di comici
d) due paesi in provincia di Firenze
e) un numero del circo delle pulci

11 - D'ALTRA PARTE, COS'È UNA LOTTERIA ISTANTANEA?
a) un concorso liofilizzato
b) le estrazioni del lotto fatte da Superman
c) perché, cos'è uno spinterogeno?
d) un edificio telescopico
e) il modo più rapido di perdere duemila lire

12 - PENSO CHE QUESTO CONCORSO SIA...
a) bello e divertente
b) divertente e bello
c) bello
d) divertente
e) tutte quelle sopra messe insieme

13 - QUINDI SE INCONTRO L'AUTORE
a) gli offro un caffé
b) mi faccio rendere duemila lire
c) gli chiedo l'autografo
d) mi faccio spiegare cosa c'entra lo spinterogeno
e) mi sono stufato, comincio a leggere l'avventura

## INTRODUZIONE

Questa è un'avventura in solitario: ovvero, dovrai leggere i paragrafi e seguire le indicazioni in essi contenute.
Questa è un'avventura dal vivo: ti sarà richiesto di realizzare degli effetti speciali appositamente pensati per aumentare la suspense e ricreare un'ambientazione più veritiera del gioco. Saranno essi a farti entrare nella parte.

## REGOLE SPECIALI

**Fattore tempo**
Il vostro personaggio si trova su una nave pirata che, disgraziatamente, sta affondando. Se non sarete in grado di completare l'avventura prima che la nave affondi, sarete morti (glub glub glub). Per simulare lo scorrere del tempo e il crescendo di tregenda e di suspense, dovete compiere le seguenti azioni:

a) Mettete il tappo nel buco del lavandino!
b) Scegliete il livello di difficoltà della vostra avventura!:
   I) facile
   II) insomma
   III) medio
   IV) 'azzo
   V) praticamente impossibile
c) A seconda del livello che avete scelto, aprite il rubinetto!:
   I) un pisciolino appena
   II) pochino pochino
   III) una cosa giusta
   IV) parecchio.
   V) a randello (a tutta cannella)
d) Iniziate a tremare; quando l'acqua straborderà dal lavandino il tempo sarà finito e voi morirete affogati (glub glub glub)!

**Mostri erranti**
Per simulare l'effettiva presenza di mostri erranti, una sola regola molto semplice: non chiudete la porta a chiave.

**Attacchi**
Vi sono due tipi di attacco: a distanza e ravvicinato
Per realizzare un attacco a distanza impugnate il barattolo della schiuma da barba (la Gillette™) o, in mancanza di meglio, del profumo in bottiglia, del disinfettante a spruzzo et simili. Puntate, mirate, fuoco. Se avete colpito il vostro avversario gli avete fatto due danni.
Per realizzare un attacco ravvicinato dovrete sfoderare la vostra arma e cercare di colpire l'avversario; se l'avete colpito, fategli due danni; se lui ha colpito voi, beccatevi due danni; se vi siete parati il colpo, nulla di fatto.

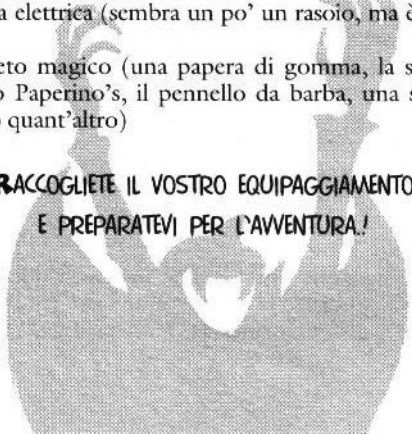
**Peluria**
In questo gioco rovesciamo i tradizionali concetti di bello e di brutto. Qui sappiamo solo se e quanto uno è peloso. Su una scala da uno a venti, voi avete inizialmente peluria 10; nel corso dell'avventura potrete perdere o guadagnare peli, da un minimo di zero (più glabri della zucca di Yul Brinner e della schiena di Godzilla) a un massimo di venti (più pelosi del figlio maschio di King Kong e Lucio Dalla). Sarete voi a decidere se vi piacete con o senza peli e quindi se in fondo all'avventura sarete migliorati o peggiorati nell'aspetto fisico. Per tenere il conto dei vostri punti vi conviene mettere da parte dei segnapunti colorati (cotton-fioc, assorbenti, fili interdentali, quello che avete a portata di mano).

**Punti danno**
O punti vita, punti ferita, omini, insomma quella roba lì. Servono per giudicare la vostra salute fisica (quella mentale viene data per compromessa); teoricamente all'inizio ne

avete 10, li segnate come i Punti Peluria, e poi li perdete ogni volta che vi feriscono. Ma tanto, si sa, nei libri game tutti barano a ogni tiro di dado e ad ogni incrocio. Per cui sappiamo già, io e voi, che forse perderete qualche punto danno, ma che non arriverete mai a zero, cosa che significherebbe la morte del vostro bel personaggino. Il mio personale e disinteressato suggerimento, su cui concorda anche l'editore, è che voi vi facciate a quel punto cogliere da un attacco di rabbia e compriate subito una o più copie dello stesso Duemilagame, per vedere se stavolta riuscite a vincere. Se qualcuno lo fa mi scriva, perché ho giusto da vendere una splendida autovettura (sia pure priva di spinterogeno) a un prezzo da amico, e voglio che cada nelle mani di gente onesta.

**Equipaggiamento iniziale**

Il vostro personaggio è inizialmente armato di:
Pugnale (impugnate il vostro spazzolino da denti)
Pistola (infilate nella vostra fondina la schiuma da barba)
Carta per appunti (quel rotolo alla vostra destra)
Una granata (la saponetta)
Una torcia elettrica (sembra un po' un rasoio, ma è una torcia)
Un amuleto magico (una papera di gomma, la spugna, il dentifricio Paperino's, il pennello da barba, una scatola di Tampax o quant'altro)



# L'AVVENTURA

1 - Siete nella vostra cabina tranquillamente in crociera quando all'improvviso la vostra nave viene speronata malamente. Venite immediatamente scaraventati fuori attraverso l'oblò e dopo un volo in una notte di tremenda tempesta atterrate sul ponte di un'altra nave, dall'aspetto lugubre e spettrale. Sartie piene di ragnatele viaggiano da un albero all'altro della nave. Da poppa a prua non si sente altro che il fetido odore dei cadaveri in via di decomposizione che sale dalla stiva (effetto speciale a gratis). La notte è attraversata da lampi (accendete e spegnete la luce) e tuoni (se volete); improvvisamente uno scroscio d'acqua più forte vi butta a terra, mentre disperatamente cercate qualcosa cui appigliarvi (cercate disperatamente qualcosa cui appigliarvi); trovate un canapo, una gomena e
*- vi attaccate disperatamente (andate direttamente al paragrafo 7)*
*- non vi fidate di queste cosacce (andate al paragrafo 48)*
*- non vedete corde in giro ma solo un pulsante che sembra aprire una porta segreta (andate al paragrafo 7 bis)*

2 - Gridate "ehi mostro, lo vedi questo? E' il mio pugnale, te lo ficcherò in bocca e ti farò spendere un patrimonio in apparecchi ortodontali. Paura eh?"
*- poi lo attaccate (par. 22)*
*- continuate a terrorizzarlo con le vostre minacce (par.16)*

3 - A meno che qualcuno non apra la porta del vostro bagno sentendovi gridare, non arriva nessuno. Aiuto, aiuto 'sto Caspio, la mummia vi è già pressoché addosso, e la sensazione non è piacevole (per provare la sensazione non piacevole provate a depilarvi un braccio, con o senza i mezzi necessari).
*- Continuate a leggere (paragrafo 4)*

- *Continuate a depilarvi (paragrafo 43)*
- *Continuate a invocare aiuuuuuto (paragrafo 3)*

4 - Orrore! Quello che vedete barcollare verso di voi è un essere interamente ricoperto di bende (strappate della carta igienica e avvolgetevela intorno alla testa; ora guardatevi allo specchio). La mummia! Uno dei mostri più temuti per il suo famoso risucchio di energia (il suo tocco è equivalente a infilare un dito nella presa della corrente) adesso è di fronte a voi. Sentite il sangue raggelarsi nelle vene e la vostra schiena è percorsa da brividi in quantità (tracciate con una lametta sullo specchio un percorso casuale e ascoltate il simpatico rumorino).

- *Gridate "Aiuto! Aiuuuuuuuuto!" (andate al paragrafo 3)*
- *Affrontate il mostro col vostro pugnale (andate al paragrafo 2)*

5 - Girate con cura la copertina in brossura, dal nome enigmatico (guardatevi intorno: sarà qualcosa tipo, che so, L'Espresso, Topolino, il Venerdì, Settimana Vip, Settimana Enigmistica, Cavallo Magazine, Grazia, Novella 2000, Kaos...), e vi accorgete con stupore (stupitevi) che trattasi di diario di bordo del capitano medesi-

mo. La prima pagina recita così:
*"Caro diario, oggi Tonino mi ha rubato tutte le palline verdi..."*
e l'ultima dice accusì:
*"Data astrale 33264214723, qui capitano James T. Nicolotti, la nave è del gatto! Il nostromo ha fatto il giobba e si è scaricato dai quaglioni con i diamantoni grezzi e scortesi; i marinai cianno la caga per la leggenda. Leggenda del Picasso secondo la quale un vampiro muto infesta la cambusa, no, la cantina, insomma come pirullo si chiama, e solo un paletto di frassino celato nel sacro scrigno sarà in grado di farlo fuori. Ma chi vuoi che se lo incubi il palo di frassino e indi poscia di poi il vampiro? Eh? Quei cretini hanno anche cominciato a vanverare di Frankenstein, figurSQUIRT"*
Mentre state cercando ancora di capire la natura della macchia che sta in fondo alla pagina (tagliatevi le unghie con la sinistra, e a occhi chiusi, oppure usate la buatta di pomodoro di prima), sentite un rumore alle vostre spalle
*- Parbleu! andate al paragrafo 12*
*- Perdirindirindina! andate al paragrafo 12*
*- Poffarbacco! andate al paragrafo 12*
*- Moccheccaciosuccede, mamma non rompere le palme, andate al paragrafo 12*
*- Giuda Ballerino! andate al paragrafo 20*

6 - Correte al bidé e gridate nel buco con quanto più fiato avete dentro ai polmoni (si sfumacchia, eh?)
*- Tenera Tenderly, fatina mia azzurra, salvami! (paragrafo 23)*
*- Grande Scottex, faraone della terza dinastia del doppio velo, - urge il tuo aiuto! (al 36)*
*- Foxy, dio protettore degli animali e delle bestie, mettici una pezza tu che puoi! (par 30)*
*- Lines, grande dio ippopotamo, scendi e portami con te (18!)*

7 - Siete riusciti ad aggrapparvi alla gomena (agganciatevi alla catenella dello sciacquone) ma la forza immane dei flutti vi trascina via; tentate di reggervi alla corda, solo per scoprire che apre una botola da cui all'improvviso fuoriesce una grande quantità d'acqua (tirate la catenella)!
- *Entrate nella botola (che dà sul paragrafo 11)*
- *Mai sopportate le botole (paragrafo 10)*

7 bis - Così avete lo sciacquone a muro, eh? Vedete il pulsante, riuscite ad aprire una porta, ma, disgraziatamente, da essa esce solo una grande quantità d'acqua (premete il suddetto pulsante: Scccccloooosccccc).
- *Entrate nella porta (che dà sul paragrafo 11)*
- *Sempre odiate le porte segrete e tutto ciò che esse nascondono (paragrafo 48)*

8 - Vili!

9 - "Meglio della peperonata, eh?", gli dite ostentando un'aria da gran gourmet. "Era un piatto tipico della Malesia. E qui in tasca ho un fantastico cioccolatino miniaturizzato! Non fare complimenti!", e gli mettete sulla lingua l'IMPORTANTE INDIZIO. Lui apprezza, voi vi allontanate. Lui inghiotte, voi vi nascondete dietro un riparo (dentro la vasca da bagno andrà benissimo). Lui esplode per indigestione, voi siete salvi. Fra le frattaglie del mostro reperite una preziosa mazza ferrata (che è contenuta in quello scrigno accanto a voi, un'arma bianca come poche altre: lo scopino da gabinetto).
- *Andate al paragrafo 17.*

10 - Se non si fosse capito, siete vagamente morti; o meglio, non morti. Passerete il resto della vostra squallida esistenza a vagare per le lande desolate del pianeta in cerca

di carne umana da cui suggere il sangue, sperando di non incontrare nessun cacciatore di vampiri. Vi renderete conto dopo poco che le belle fanciulle, la capacità di ipnotizzare, il non riflettersi negli specchi, l'Oscurazione e il Proteiforme sono niente di fronte alla buia tristezza della morte eterna. I vostri amici non vi riconosceranno più, vostra madre non farà che ripetervi che siete troppo pallidi e dimagriti e che dovete mangiare più carne, i vostri vicini di casa parleranno male di voi fin dalle prime luci dell'alba. Insomma, le solite cose.
Un'ultima nota triste: i vampiri sono notoriamente allergici all'acqua corrente, e voi siete alla deriva su una vecchia barca in alto mare. Non vi resta che tirare lo sciacquone, spegnere la luce e tornare nel buon vecchio corridoio. Avete perso.

11- Entrate in una stanza più fetida e puzzolente delle altre (sniffatevi la tazza, se ne avete il coraggio) e nella penombra (se il vostro bagno ha più di una lampadina, svitatene una) riuscite a malapena a scorgere una figura mostruosa che avanza verso di voi.
- *Scappate (al paragrafo 8)*
- *Dovete sapere, affrontate il pericolo (paragrafo 4)*

12 - Ecco, lo sapevate che andava a finire male. Davanti a voi sta un abominevole essere alto più di due metri (alzatevi in punta di piedi davanti allo specchio), con una cicatrice lungo il collo (vi siete fatti la barba?), e due bulloni che sembrano (sembrano) spuntare dal collo (infilatevi delicatamente un cottonfioc per orecchio) e vi guarda torvi (un po' di sforzo, è per il gioco dal vivo). In breve vi è addosso.
Tenendo presente il fatto che Frankenstein, oltre a essere brutto, ha anché 8 punti vita, e un attacco che fa tre danni per cozzo (fatevi una doccia e scivolate sulla saponetta), che fate?

- *L'attacco, (paragrafo 32)*
- *Scappo (paragrafo 8)*
- *Cerco aiuto (paragrafo 6)*

13 - Con un secco colpo gli piantate il paletto nel cuore (sferrate un secco attacco allo specchio); non lo vedete cedere, e vi prende il dubbio di aver mirato male. Poi fate un po' di conti: i vampiri hanno il cuore a destra, lo specchio riflette la sinistra con la destra, voi avete mirato più o meno al vostro cuore, quindi dovreste avere la precedenza.
Il vampiro spalanca la bocca in un urlo muto: quindi

pone la mano destra nell'incavo del gomito sinistro e solleva l'altro pugno, distendendo indice e mignolo nella vostra direzione, maledicendovi per sempre.
Quindi scompare.
Dopo poco la vostra torcia elettrica si rianima e intorno a voi potete vedere il candido ambiente in cui l'ultimo vampiro muto trascorreva le proprie nottate. Girate lo sguardo intorno: il posto vi è familiare; guardate ciò che resta del vampiro: visto così non sembra neanche quella mostruosità che di solito si trova nei libri game. Quasi quasi vi eravate affezionati anche alla mummia e a quell'altra sagoma di Frankenstein.
Risalite le scale e siete di nuovo sul ponte, poi salite sulla coffa e togliete quel che resta della bandiera (un accappatoio andrà benissimo). La tempesta è finita: sventolate con ampi gesti braccia, torcia e bandiera nella speranza che qualcuno vi raccolga. Con i diritti sulla storia, pensate, potrete diventare finalmente ricchissimi, facendone un gran film ad Hollywood; oppure essere abbastanza ricchi, con un bel librino presentato al Maurizio Costanzo Show. O, nella peggiore delle ipotesi, potrete sempre tirarci fuori un libro game.
THE END!!!

14 - Pensate: se non lo possiamo vedere noi, nemmeno lui ci può vedere. Trascorrete attimi di terrore sotto il vostro asciugamano (mettete la testa sotto l'asciugamano e poi avvicinatevi con fare minaccioso il rasoio alla gola: terrore puro).
- *Rimanete con cautela coperti dal magico tessuto (paragr. 34)*
- *Sbirciate per vedere cosa sta succedendo (paragr. 44)*

15 - Incredibile! Allora c'è davvero ancora qualcuno che non bara giocando ai libri game. Bene. Questa nazione avrebbe bisogno di gente come te: integerrima e onesta anche nel segreto della toilette. Anche se hai perso questo combatti-

mento, anche se sei morto, anche se le bende della mummia stanno avvolgendo il tuo ormai inutile cadaverino, sappi che per secoli la gente ricorderà il tuo nome, Mario! O ti chiamavi Dario? Come? Monica? Gianorso Pierflorno Amedulvano? Beh, insomma, il tuo nome è scritto ormai a caratteri cubitali nel grande libro della storia! Fatti vivo con la casa editrice se ti interessa comprare a un prezzo d'amico quell'autoveicolo di cui sopra.

16 - "E quando sarai rimasto senza denti tutti ti chiameranno Gengiv Khan, e la tua bambina riderà di te e i tuoi nipoti ti verseranno la colla in polvere nel bicchiere dove tieni la dentiera, e mangerai solo omogeneizzati, e non potrai più morderti le unghie."
- *Continuate a minacciarlo (paragrafo 31)*
- *Lo attaccate (paragrafo 22)*

17 - Di Frankenstein non rimane ora che un mucchietto di ossa e muscoli di diverse misure, quasi tutte extralarge. Visto così fa anche un po' schifo. Raccogliete qualche pezzo per farlo vedere ai vostri amici e fate per incamminarvi per scendere i primi gradini della scala che porta dall'alto verso il basso, come tutte le scale del resto, vabbeh, oddio, tranne quelle che salgono e quelle che stanno ferme, insomma, siete lì lì per scendere quando notate una porticina che dà sulla destra. Un freddo brivido vi percorre la schiena, ma non sapete se è dovuto più alla scala o alla porta.
- *Se scendete giù andate al paragrafo 35.*
- *Se andate a destra invece al 40.*

18 - Sentite un grande peso opprimervi, e quando vedete tutto blu, realizzate che non è il vostro ippopotamo, ma sono i lividi. Sei danni.
- *Andate al 12.*

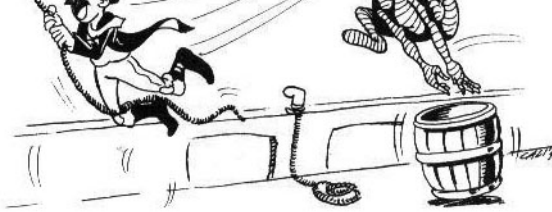
19 - Un sinistro cigolio accompagna l'apertura della porta (aprite il rubinetto dell'acqua quanto basta per non avere abbastanza pressione: il tutto cigolerà; probabilmente l'impianto non ne sta godendo, ma è per il gioco dal vivo: coraggio!); trattasi di effettaccio caratteristico: vi aspettate già di trovarvi faccia a faccia con Frankenstein, e invece, o piglia!

Vi trovate nella cambusa del capitano, a babordo, più o meno fra il trinchetto e la santabarbara, giusto a poppa del pappafico; insomma, lì. (effetto speciale, chiudete gli occhi, infilate una mano nella cassetta dello sciacquone, e cercate di infilare una pallina da ping pong nel tubo: se ci riuscite vincete un pesciolino; scopo dell'effetto, creare uno stato confusionale; occhei?).

Ed ecco, davanti a voi, su una vecchia scrivania in mogano intarlato, sopra un leggìo in porcellana bianca, sta un vecchio tomo ingiallito nonché polveroso.

*- Uh, che bello, c'è qualcosa da leggere (al par 5)*

*- Chi se l'incura il vecchio tomo? Se non è l'ultimo numero di PlayJazz (rivista di sassofoniste nude), l'ho già letto! Sempre il solito vecchio Topol, ehm, diario di bordo... (siete già al 26)*



20 - Siete morti. Amen. Siete ancora qui, cadaveri dimmelma? Giuda ballerino, e magari anche diavoli dell'inferno... O piglia! Zà: morto. E non ci si pensa più. Ecco. Così impari.

21 - La stanza che la mummia occupava adesso appare vuota e desolata. Vi guardate intorno e scoprite la presenza di un'altra porta sulla sinistra....
- *La aprite (paragrafo 24)*
- *Tornate indietro da dove siete venuti (paragrafo 8)*

22 - La mummia vi guarda con sguardo gelido e il suo ripugnante aspetto vi fa rabbrividire e anche un po' schifo (guardatevi allo specchio). Vi dice (leggete il seguente paragrafo ad alta voce con tono cavernoso):
"E tu, stupido vermiciattolo, credi che le tue minacce mi facciano paura, che mi intimoriscano anche appena sotto il primo velo di morbidezza! Ti sbagli, amico! Ricordati che io ho alle mie spalle ben dieci piani di doppio velo! Il tuo sense of humour tipicamente anglosassone nulla può contro il mio tocco gelido"
Siete attaccati! Svolgete il combattimento, tenendo conto che la mummia parte con 8 danni.
- *se vincete andate al 27*
- *se perdete andate al 15*
- *se dopo tre turni siete ancora lì a cercare di danneggiare il fetido mostro, andate al paragrafo 38*

23 - Risposta sbagliata. Morti. E via.

24 - Un sinistro cigolio accompagna l'apertura della porta. Quando vi affacciate vi cade in testa un intero barattolo di salsa di pomodoro! (Se non avete alla mano salsa di pomodoro, sostituite l'effetto speciale con il vostro proprio sangue, non noterete nemmeno la differenza).

Quando vi riprendete dallo spavento (vi siete presi un bello spaghetto e anche un paio di pizzemargherita (questo è umorismo surreale, di gran lusso, e l'avete pagato solo duemila lire: pensate!)) vi guardate intorno. Questa stanza assomiglia a quella piccola e fetida da cui siete appena usciti; è pervasa dallo stesso fetido odore di morte e notate lo stesso colore bianco che sembra pervadere l'arredamento.
Sinistro presagio: il bianco è per alcune religioni un colore sacro alla morte, anche se per altre è un colore sacro ai servizi igienici. Oltre a questo notate solo un'altra porta, proprio di fronte a voi, un oblò e un insignificante granelluzzo di polvere sul pavimento.
- *Procedete oltre la porta (paragrafo 19)*
- *Guardate attraverso l'oblò (paragrafo 33)*
- *Cercate di avere informazioni sul granellino di polvere (paragrafo 42)*

25 - "Naaa, fetida mummia, devi morire, de-vi mooo-ri-re!" Lei vi guarda esterrefatta (guardatevi esterrefatti; se non sapete come fare, immaginate che sia lo specchio a guardare voi) e poi inizia a ridere nella tipica risata delle mummie, una risata fredda, metallica, satanica, che sembra non lasciare alcuno scampo (percuotete ritmicamente il rubinetto o il tubo dello sciacquone). Un brivido inizia a percorrere la vostra spina dorsale, quando a un tratto la mummia scompare.
*Andate al paragrafo 21*

26 - Giusto, bene così: voi non avete tempo da perdere in quisquilie e pinzillacchere! Guardatevi allo specchio: siete forse il tipo di donna/uomo che si perde dietro ai diari di bordo? No! Voi siete un/a uomo/donna d'azione, un/a donna/uomo vero/a! Guardatevi di nuovo allo specchio; ora aggrottate un sopracciglio. Ora l'altro. Alzate il labbro. Arricciate il naso come se vi doveste tirare su gli occhiali in

motocicletta. Bene. Di nuovo: destro sinistro labbro naso! Oop! Tutti/e insieme! Sopracciglia! Labbro! Naso!
Mentre siete tutti presi dall'aerobica facciale vi sembra che alle vostre spalle si stia avvicinando qualcuno. Buttate la coda dell'occhio dietro la vostra immagine e così facendo perdete il ritmo. Ma non è ancora niente. Una terribile figura si staglia nell'ombra. Urlate. (Ora infilatevi un cottonfioc in ciascun orecchio, premendo molto molto, per avere un urlo credibile e interamente godibile. Probabilmente ora avete bisogno di una protesi acustica, ma così vi siete già avvantaggiati sul prossimo paragrafo).
- *Andate al 12.*

27 - Avete vinto? Della mummia non è rimasto che un po' di bende galleggianti nel profondo oceano. Vi sputate sulle mani complimentandovi da soli per la bella battaglia, quindi raccogliete un po' di polvere di mummia (gioco dal vivo, mi raccomando) e la tenete da parte, perché vi hanno detto che è una lozione portentosa contro l'impotenza, la frigidità e la caduta dei capelli. Prendete una bottiglia di shampoo per ricordarvi dell'utile oggetto e
- *andate al paragrafo 21.*

28 - A nulla vale la sico-

mera con cui ostentate il magico tessuto. Se lo sventolate, è rosso e su Frankenstein sono stati montati degli occhi da torero. Se non è rosso, allora lui è daltonico. E se questo non bastasse, un fulmine cade sulla nave e la fa affondare. E se ancora non basta, è da due ore che siete chiusi in bagno e il telefono suona, i vostri coinquilini protestano e inoltre è pure saltata la corrente elettrica nel vostro bagno per via del fulmine. Per farla breve, ci dispiace, ma siete morti.

29 - Mentre cercate disperamente qualcosa da offrirgli, il mostro avanza verso di voi. Avete il forte e motivato sospetto che non sia vegetariano. Sospetto che viene immediatamente confermato, dentro il suo stomaco. Inoltre, ha mangiato troppo e sta per esplodere: di conseguenza anche voi siete ormai solo dei motivi decorativi sulle pareti della stiva di questa nave. Siete leggermente morti.

30 - Puntatevi la bomboletta di schiuma da barba in faccia. Premete. Bene. Siete morti.

31 - "E dopo aver finito con i tuoi denti, inizierò a strapparti le budella e poi le strizzerò ben bene fino a ridurle a sei corde tirate tirate e poi le metterò su di una cassa armonica e con quello strumento ci suonerò il

riff di "Come è bello far l'amore da Trieste in giù" di Raffaella Carrà!"
A questo punto il mostro sembra capitolare di fronte alle vostre minacce e inizia a srotolarsi pian piano; ora è abbracciato alle vostre ginocchia (stringetevi i menischi con le mani coperte di carta igienica) e chiede pietà.
*- Gliela concedete, andate al paragrafo 37*
*- Iiiiiieeeeeèèèè, pietà? Ma chi sono io, il nonno di babbo natale? (andate al paragrafo 25)*

32 - Tanto per cominciare lui vi infligge tre danni, così, giusto per prendere le distanze. Svolgete il combattimento: se siete morti, pace.
*- Se dopo tre turni siete ancora lì, andate al 38.*
*- Se avete la meglio sul mostro andate al 17.*

33 - La tempesta infuria e l'oblò si apre all'improvviso sbattendo sul vostro nasone (date una nasata sullo specchio; perdete due punti Peluria e vi beccate un danno); un vento caldo soffia dal mare. Trattasi del famoso Phon (prendete il famoso Fon e puntatevelo addosso a velocità uno). Fuori la tempesta infuria. Decidete di non perdere altro tempo e infilate di filato la porta che porta - *al paragrafo 19!*

34 - A un certo punto l'orrida creatura guarda se per caso siete sotto il magico tessuto. Non siete abbastanza svelti da chiudere gli occhi per non vederla che l'avete già vista e quindi lei ha visto voi e adesso vi si vuole finire per sempre. Le vostre mani sono ancora strette intorno al magico tessuto e non potete nemmeno reagire. Fra pochi minuti invidierete la macinata del supermercato per la sua forma fisica.

35 - Scendendo le strette anguste scale che portano in cambusa, notate alla vostra destra la Santa Barbara, una piccola

cassetta bianca sicuramente piena di esplosivi, polvere pirica e fuochi d'artificio. Forse erano tutti questi esplosivi a mettervi addosso una strana sensazione di inquietudine, prima. Forse.

Oppure il fatto che nel titolo, nel diario di bordo, fra le righe un po' ovunque si sentiva parlare di un vampiro. Scrutate l'oscurità: non sembra esserci niente di pericoloso nel cono di luce della vostra torcia elettrica; a un tratto un soffio di vento gelido la spegne.

Vi girate di scatto e percepite una sagoma inquietante (guardate nello specchio: c'è qualcuno oltre a voi?). Nel buio luccica un canino, lungo lungo. (scrutate di nuovo lo specchio: non vedete niente... ma l'immagine dei vampiri non viene riflessa!).

*- Se lo aggredite alla cieca con la mazza ferrata, andate al paragrafo 45.*

*- Se cercate di parlargli in modo franco e sincero, andate al paragrafo 10.*

*- Se volete impalettarlo con l'opportuno paletto di frassino, andate al paragrafo 13.*

*- Se lo pugnalate a morte con il vostro spazzolino, andate al*

*paragrafo 10.*
*- Se gli fate vedere le foto della vostra famiglia per impietosirlo, andate al paragrafo 10.*
*- Se avete sempre voluto fare i vampiri, andate al paragrafo 10.*

36 - Si apre una botola e davanti ai vostri occhi si materializza la mummia (effettaccio: intasate il vostro waterclòs con la carta igienica): prima sbadiglia un po', poi mugola qualcosa sul sonno eterno e le sveglie che non funzionano mai mentre Frankenstein ha già iniziato ad assaggiarvi il polpaccio.

Approfittando del momento in cui il mostro si allontana per andare a prendere la saliera, prendete la mummia di petto (stringetevi il rotolo al cuore) e iniziate a insultarla. A un certo punto sembra riscuotersi e con il suo tipico accento cavernoso dice (leggete il seguente paragrafo come se foste Paolo Frajese a cui è appena morta la mamma):
"Buongiorno, mortale, io ho un debito d'onore con te, è vero, perché non ammetterlo? Vengo al dunque, non è vero (stringetevi il polpaccio per farvi fretta): bene, eccoti una pezzola magica che arriva direttamente dall'antico Egitto dei faraoni, un oggetto che non può mancare nelle vostre case..."
Fate appena in tempo a strappargliela di mano che la mummia scompare. Ora siete solo voi, il magico tessuto (se non l'avete già fatto, prendete l'asciugamano) e Frankenstein che vi si pappa.
- *Vi asciugate la faccia (al 41)*
- *Vi nascondete sotto la magica pezzola (al 14)*
- *Ostentate con vanagloriosa sicomera la suddetta pezzola (al 28)*
- *Iniziate a mangiarla (al 39)*

37 - "Occhei, occhei, quel che è giusto è giusto, ci suonerò il Ballo del qua qua! No, scherzo, ti perdono, va con dios, mummias!"
La mummia vi ringrazia calorosamente (per quanto le è possibile) e vi dice (leggete ad alta voce con tono caloroso e profondo):
"Grazie, grazie, ti sarò grata in eterno, ricordati di me se ti servisse! Il mio nome è Scottex, 3º faraone dell'era Doppiovelo. Se mai ti servirà il mio aiuto, chiamami: ti sarà sufficiente gridare dentro il buco del bidé! Addio!"
La mummia scompare.
- *Andate al paragrafo 21.*

38 - D'accordo: a una prima lettura delle regole, può sem-

brare che si creino strane situazioni di stallo, perché i vostri colpi vengono sempre parati dallo specchio. Strano, no? Apparentemente, o si bara, o si vince solo se si è più veloci della luce. Potreste utilizzare due specchi in una volta, per esempio con quegli armadietti in cui si può vedere anche quanti capelli si sono persi e se la chierica si sta allargando. Oppure, se preferite, potete tornare indietro e far finta di aver vinto. Tanto, si bara tutti con i libri-game! Su, senza vergogna, tornate indietro e fate come avete sempre fatto, fingendo di aver vinto subito lo scontro!

39 - Mentre il mostro vi è addosso voi gli strappate di mano la saliera e ci condite il magico tessuto (all'uopo sarà utile il contenitore del borotalco); quindi ne assaggiate un pezzetto, masticando soddisfatti. Il mostro si incuriosisce e ve lo strappa di mano. Lo trangugia. Dopo aver fatto il suo ruttino di apprezzamento, il mostro sembra avere ancora un certo languorino.
- *Se avete raccolto un IMPORTANTE INDIZIO andate al paragrafo 9.*
- *Altrimenti al paragrafo 29.*

40 - Spalancate la porticina appostandovi come Serpico dietro l'angolo, ben stretto nella mano destra il vostro spazzolino. La porta si apre con un classico sinistro cigolio: trattasi di armadio a muro, molto piccolo, pieno di roba e con diversi specchi dentro.
- *Se prendete il rotolo di pergamena andate al paragrafo 46.*
- *Se esaminate i due curiosi fori che stanno su un lato dell'armadio andate al paragrafo 47.*
- *Se chiudete senza toccare niente andate al paragrafo 35.*

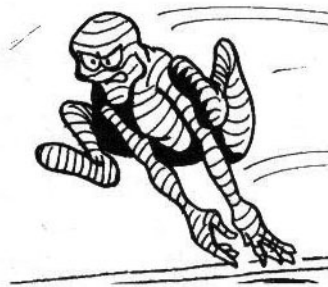
41 - Non basta tergersi il sudore per sopravvivere alla furia di Frankenstein! Morite.

42 - Vi chinate per terra a esaminare quello che a prima vista sembra un insignificante granelluzzo di polvere (chinatevi a osservare le venature delle piastrelle). Lo guardate meglio e lo prendete in mano. Sopra vi è una incisione, ma non riuscite a capire di più. Lo riponete con cura nel taschino del vostro panciotto, mettendoci sopra l'etichetta "IMPORTANTE INDIZIO"; quindi aprite la porta e
- *andate al paragrafo 19.*

43 - Strep, strep, streeeeeeeep. Ora siete glabri da far schifo. Avete Peluria 0.
- *La mummia vi è addosso. (paragrafo 4)*

44 - Frankenstein si sta sporgendo da un oblò (mettete il capino in ciò che, più vicino, vi ricorda un oblò). Da tergo, quatti quatti, vi avvicinate e con un robusto spintone lo ficcate per più di metà fuori del pertugio. Per far passare più comodamente il corpo dall'oblò gli levate di tasca una mazza ferrata (sì! è quell'arma bianca lì accanto a voi: lo sco-

pino da cesso), e quindi scivola via nella notte e nell'acqua. Vi asciugate il sudore dalla fronte e
- *vi recate al paragrafo 17.*



45 - Brandite la mazza che avete estratto dalle viscere di Frankenstein contro il vampiro, e sentite puzza di bruciato e qualcos'altro. Mentre voi lo mazzapicchiate, quel pallido signore vi succhia via il sangue e inizia a gesticolare. Non avete mai studiato a fondo il linguaggio gestuale, ma vi sembra di capire che dica che siete forti, e che i vafpiri possono essere uccisi solo con paletti di mrassino...

46 - Nel prendere la pergamena vi accorgete che dentro c'è qualcosa (srotolate il rotolo che avete accanto e impugnate il porta-carta-igienica): è un paletto in prezioso frassino!
- *Segnatelo sulla scheda e andate al 35.*

47 - Morto che parla. Vi dice niente? Tentiamo di essere meno brutali: infilate due dita nella presa della corrente... Che succede? Siete morti, ecco che succede. Ma io mi chiedo se alla E.Elle hanno dei lettori così duri di comprendonio!

48 - Una delle travi del ponte sfortunatamente cede, facendovi cadere per due piani e mezzo di nave. Siete spaventatissimi. Vi girate: un signore un po' pallido e molto vestito di nero vi spiega a gesti che non dovete preoccuparvi, poi vi sorride. Ha i canini più lunghi delle orecchie!
- *Se lo attaccate andate al paragrafo 10.*
- *Se fuggite andate al paragrafo 8.*

## I GIOCHI DEL DUEMILA

**Collana "Duemilaruoli"**

- Andrea Angiolino, "Mediterraneo"
- Cosimo Lorenzo Pancini, "Rôle"
- Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli, "Gli ultimi Templari"
- Greg Porter, "Maschiacce armate pesantemente - Pochettravel edition™"
- Beniamino Sidoti, "Groucho Marx contro Frankenstein, la mummia e il vampiro sulla nave pirata in mezzo alla tempesta"
- Piermaria Marazziti e Marco Perez, "La regola del gioco - Il cinema senza immagini"

**Collana "Duemilagames"**

- Andrea Angiolino, "Mitico!"
- Nicola Zotti, "Spartaco - La rivolta dei gladiatori"

**Collana "Duemilguerre"**

- Roberto "RoG" Gigli, "Atlantic Wars"

**Collana "Duemilasport"**

- Stefano Giusti, "Dream Team"

**Collana "Duemilvventure"** (espansioni per *On Stage!*®)

- Luca Giuliano, "Sogno di una notte di mezza estate"
- Andrea Angiolino, "Biancaneve e i tre porcellini"
- Massimiliano e Maurizio Roveri, "Fagioli, dollari e polvere da sparo"

Per ordinare "I Giochi del Duemila" occorre inviare un vaglia postale ordinario di £ 2.000 a copia + £ 1.000 come contributo spese postali a:

**Nexus Editrice, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU)**

Specificare nella causale quali sono i titoli richiesti.

Nel Gioco di Ruolo dal Vivo (GdRdV) non ci si limita a narrare storie a tavolino: vestiti come il personaggio da interpretare, si vaga *davvero* per le campagne insieme agli altri incontrando *davvero* perfidi mostri, scivolando *davvero* nella fanga e dandosi *davvero* sonore legnate. Ebbene, questo è il primo manuale di GdRdV pubblicato in Italia. Ma è anche il primo GdRdV in solitario al mondo! "I Giochi del Duemila" è una collana di giochi di ruolo, libri-gioco, simulazioni e affini, completi e originali, a prezzo imbattibile.

**L. 2000**

Prodotto da: QUALITYGAME - 00182 Roma - Via Cassino, 53